**1. Identificação**

Literatura Contemporânea

E.E. Paulo Eduardo de Souza Firmo Extensão Capão Bonito II.

3º ano Ensino Médio.

18 estudantes participaram

1 Professor de Literatura.

**2. Problemática estudada / Tema explorado**

A dificuldade de aprender literatura, baseada nas musicar e artista que fizeram parte desse período. Perante este conteúdo foi ai que surgiu a necessidade de criar algo inovador como instrumento de ensino diferenciado, assim surgindo o projeto Literatura contemporânea.

**3. Objetivo(s) alcançado(s)**

Foi possível produzir a animação com a ferramenta Scratch, uma com boa qualidade e outra um pouco inferior. O proposito de conhecer a literatura contemporânea, as musicas e os artistas, foi um sucesso, na sala quando perguntava para os estudantes quem fez parte daquela época a maioria respondia corretamente.

**4. Conteúdos/Disciplinas envolvidas**

A disciplina de literatura, com o conteúdo literatura contemporânea.

**5. Síntese do projeto**

O projeto foi desenvolvido em cinco aulas, no primeiro momento foi apresentado um pequeno vídeo demonstrando o potencial do Scratch.

Com uma pequena introdução feita pelo professor sobre literatura contemporânea e um breve comentário do projeto a ser realizado, foi divido em seis grupos de três estudantes, os grupos foi para a Sala de tecnologia educacional pesquisa o conteúdo, apos relatar um pouco dos fatos ocorrido, as musicas e os artistas que fizeram parte deste período, inicio a criação da animação.

Durante a criação da animação foi surgindo muitas duvidas, dificuldade de temporização, introduzir cenário e muitos outras, mas nada que desmotivasse os estudantes, a grande maioria entusiasmados para ver o produto final.

**6. Pontos positivos**

O Scratch possibilita a própria autoria, assim o estudante pode mostra o seu potencial. É uma ferramenta de fácil manuseio, tem uma programação em blocos isso facilita na criação da animação.

Os estudantes assimilam melhor o conteúdo quando passa uma boa parte pensando na criação da animação. Notou que dias depois muitos estudantes ainda comentavam sobre o projeto e relembrava o tema. Se destaca a troca de conhecimento, quando um grupo aprendia um movimento novo alguns membros do grupo queria ensinar os demais.

O projeto facilita na discussão do conteúdo e da uma metodologia diferenciada para ser trabalhado o conteúdo.

**7. Dificuldades encontradas pelo professor, PROGETEC e alunos**

Foi um pouco difícil o inicio, tinha muito pouco conhecimento e medo de não dar certo a animação, não conhecia os comandos básico do Scratch, parecia tudo muito complicado. Persistiu dificuldade na temporização dos personagens e cenário.

Foi um pouco difícil na pesquisa e colocar na animação um tema sem ter montado outras vezes.

No projeto a criação da animação foi a parte mais difícil e o trabalho em grupo, tinha estudante que queria realizar a sua animação.

**8. Mudanças efetuadas em relação ao plano inicial.**

No primeiro momento da criação do projeto foi discutido com o professor de literatura e a professora de matemática, o interesse por desenvolver um projeto com o scratch era maior pela matemática, mas na elaboração do esboço do projeto não conseguimos atingir os componentes curricular do bimestre.

Neste instante voltamos as discussões para a literatura.

**9. O projeto foi um projeto de aprendizagem? Por que**

Foi um projeto de aprendizagem, o projeto instruiu os estudantes a buscar conhecimento de literatura contemporânea, e a ser o próprio autor da criação de uma animação sem contar que aprendera a manusear uma nova ferramenta o Scratch.